



## ملخص

عفيف عبدالله، (2017): فعالية لعبة نعم أم لا باستخدام الطريقة المباشرة لترقية مهارة الكلام لدى تلميذات المدرسة الثانوية بمعهد نور العلم براوانج.

هذا البحث بحث تجريبي يهدف إلى معرفة فعالية لعبة نعم أم لا باستخدام الطريقة المباشرة لترقية مهارة الكلام لدى تلميذات المدرسة الثانوية بمعهد نور العلم براوانج. وسؤال البحث "هل لعبة نعم أم لا باستخدام الطريقة المباشرة فعالة لترقية مهارة الكلام لدى تلميذات المدرسة الثانوية بمعهد نور العلم براوانج؟" و مجتمع البحث يتكون من تلميذات المدرسة الثانوية بمعهد نور العلم براوانج سنة دراسية 2017/2016 عددهن 43 تلميذات. وعينت التلميذات الصف الثاني "أ" و الصف الثاني "ب" المدرسة الثانوية بمعهد نور العلم براوانج. وأما أفراد البحث فهو تلميذات المدرسة الثانوية بمعهد نور العلم براوانج. وأدوات المستخدمة لمعرفة عملية التنفيذ لعبة نعم أم لا بالطريقة المباشرة بالرمز:  $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ . وأدوات المستخدمة لمعرفة نتائج مهارة الكلام فهو  $t$ -test. و أن  $To = 4.91$  أكبر من الجدول  $Tt$  في درجة دلالة  $5\% = 2.02$  و درجة دلالة  $1\% = 2.70$ ، يعني  $Ho$  مردودة و  $Ha$  مقبولة. وهذه تدل على أن لعبة نعم أم لا باستخدام الطريقة المباشرة فعالة لترقية مهارة الكلام لدى تلميذات المدرسة الثانوية بمعهد نور العلم براوانج. وأما حصول ملاحظة عن تنفيذ التعليم بلعبة نعم أم لا باستخدام الطريقة المباشرة فهي  $97.5\%$  لذلك درجته جيد جدا.

الكلمات الأساسية: فعالية، لعبة، طريقة، مهارة الكلام.

**Apif Afdilah,(2017): The Effectiveness of Yes or No Games Using Direct Method in Improving Student Speaking Skills at Islamic Boarding Junior High School of Nurul Ilmi Perawang**

This research was an experimental research. this research aimed at knowing the effectiveness of yes or no games using direct method in improving student speaking skills at islamic boarding junior high school of Nurul Ilmi Perawang. The research formulation was whether was yes or no games using direct method effective in improving student speaking skills at Islamic Boarding Junior High School of Nurul Ilmi Perawang?. This research was started by giving pre-test in knowing student speaking skills, planning learning steps of yes or no games using direct method, implementing learning with observation, after 8 meetings observed, it was done post-test. The population of this research were 43 students at Islamic Boarding Junior High School of Nurul Ilmi Perawang. The samples of this research were 2A and 2B grade students. Observation and test techniques were used for collecting the data. Descriptive with percentage was used for analyzing observation data ( $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ ). T-test was used for analyzing the effectiveness of yes or no games. Based on data analysis, it could be concluded that yes or no games using direct method was effective in improving student speaking skills at Islamic Boarding Junior High School of Nurul Ilmi Perawang. It was obtained that  $t_{\text{observed}} = 4.91 > t_{\text{table}}$  in significant levels 1% = 2.70 and 5% = 2.02. its mean that alternative hypothesis ( $H_a$ ) was accepted and null hypothesis ( $H_0$ ) was rejected. The other words, yes or no games using direct method was effective in improving student speaking skills at Islamic Boarding Junior High School of Nurul Ilmi Perawang. The result of data observation about implementing yes or no games learning using direct method was in very good category (97.5%)

**Keywords:** Effectiveness, Games, Method, Speaking Skills



Apif Afdilah, (2017)

## ABSTRAK

**:Efektifitas Permainan Ya atau Tidak dengan Menggunakan Metode Langsung Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswi Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Nurul Ilmi Perawang**

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas permainan ya atau tidak dengan menggunakan metode langsung untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswi Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Nurul Ilmi Perawang. Rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah “ Apakah permainan ya atau tidak dengan menggunakan metode langsung efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswi Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Nurul Ilmi Perawang?”. Populasi penelitian adalah siswi Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Nurul Ilmi Perawang 2016/2017 dengan jumlah 43 siswi. Sampel penelitian yaitu siswa kelas 2(A) dan 2(B) Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Nurul Ilmi Perawang. Subjek penelitian adalah siswi Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Nurul Ilmi Perawang. Teknik yang digunakan untuk mengetahui proses penerapan permainan ya atau tidak dengan rumus:  $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ . Sedangkan rumus yang dipakai untuk menganalisis kemampuan berbicara adalah t-test. Dari analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa permainan ya atau tidak dengan menggunakan metode langsung efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswi Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Nurul Ilmi Perawang. Karena nilai  $T_o = 4.91$  lebih besar dari  $T_t$  pada taraf signifikansi  $1\% = 2.70$  dan taraf signifikansi  $5\% = 2.02$ . ini berarti bahwa  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan kata lain permainan ya atau tidak dengan menggunakan metode langsung efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswi Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Nurul Ilmi Perawang. Dan adapun hasil data observasi tentang pelaksanaan pembelajaran permainan ya atau tidak dengan menggunakan metode langsung adalah 97.5%. oleh karna itu berada pada tingkat baik sekali.

*Kata Kunci : Efektifitas, Permainan, Metode, Keterampilan Berbicara.*

UIN SUSKA RIAU